



# 경주 한수원 축구단 마스코트 활용 매뉴얼

GYEONGJU FOOTBALL CLUB  
CHARACTER MANUAL

# INDEX

## Character Basic System

- BS 01 소개
- BS 02 턴 어라운드
- BS 03 전용 색상
- BS 04 시그니처
- BS 05 그리드
- BS 06 사용 지침
- BS 07 응용 표정
- BS 08 응용 동작

## Character Application System

- AS 01 캐릭터 탈인형
- AS 02 캐릭터 고리 인형
- AS 03 캐릭터 아크릴 키링
- AS 04 캐릭터 볼펜
- AS 05 캐릭터 बै지



## GYEONGJU FOOTBALL CLUB 캐릭터 소개

 이름 : 한토리

 나이 : 12개월 천마

한토리는 천년의 도시 신라에서 동물의 신으로서의 자리를 지켜왔다.  
오랫동안 신의 자리를 지켜온 한토리는 은퇴 후 자신이 정말 하고 싶은 일을 찾기 위한 여정을 떠났고,  
그 속에서 자신의 심장을 뛰게 하는 것이 '축구'임을 깨닫게 되었다.  
신라 동물의 신이었던 한토리는 이제 경주한수원 마스코트로써 제 2의 마생을 꿈꾸고 있다.

 성격

- 혼자 있는 것을 무서워하며 자신을 좋아하는 사람들과 함께 있으려 함
- 지는 것을 싫어하며, 승부욕이 강함
- 경기장이 아닌 곳에서는 분위기메이커 역할을 함
- 감정을 숨기지 않고, 솔직하게 표현
- 높은 지능을 가졌으며, 순간포착능력을 가짐 : 축구 동작을 한 번만 봐도 그대로 따라하는 카피 능력

 좋아하는 것

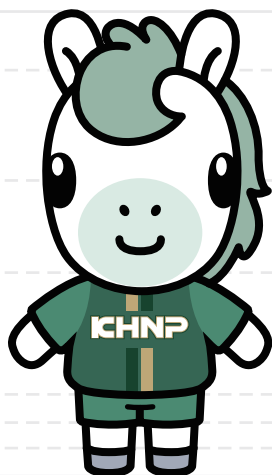
- 사진 찍기 : 카메라만 보이면 포즈를 취한다
- 꾸미기 : 화랑, 금관 등을 활용해 치장
- 승리





## GYEONGJU FOOTBALL CLUB 캐릭터 턴 어라운드

턴어라운드는 캐릭터의 전후좌우를 입체적으로 보여주며 캐릭터를 사용함에 있어서 지켜져야만 한다.



정면



측면



옆면

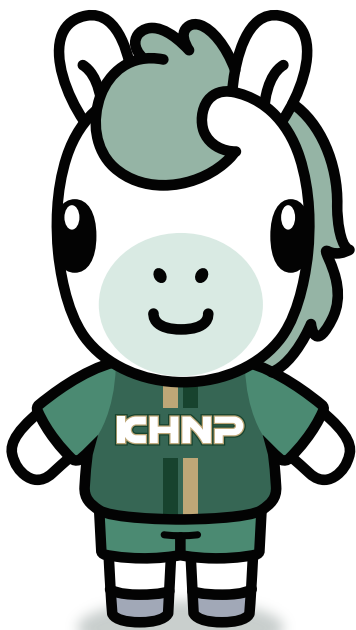


후면



## GYEONGJU FOOTBALL CLUB 캐릭터 전용 색상

캐릭터 컬러는 지정된 컬러로 가이드 라인을 준수하여 적용되어야 하며, 임의로 변경 사용할 수 없다.



### 〈캐릭터 색상〉



C:43 / M:15 / Y:63 / K:0  
R:158 / G:188 / B:169  
PANTONE:2241C



C:13 / M:0 / Y:10 / K:0  
R:228 / G:241 / B:235  
PANTONE:566C



C:5 / M:0 / Y:5 / K:20  
R:212 / G:216 / B:213



C:0 / M:0 / Y:0 / K:0  
R:255 / G:255 / B:255

### 〈유니폼 색상〉



C:100 / M:65 / Y:95 / K:30  
R:0 / G:68 / B:47  
PANTONE:343C



C:85 / M:50 / Y:75 / K:10  
R:36 / G:103 / B:81  
PANTONE:341C



C:75 / M:30 / Y:65 / K:0  
R:63 / G:140 / B:109  
PANTONE:339C

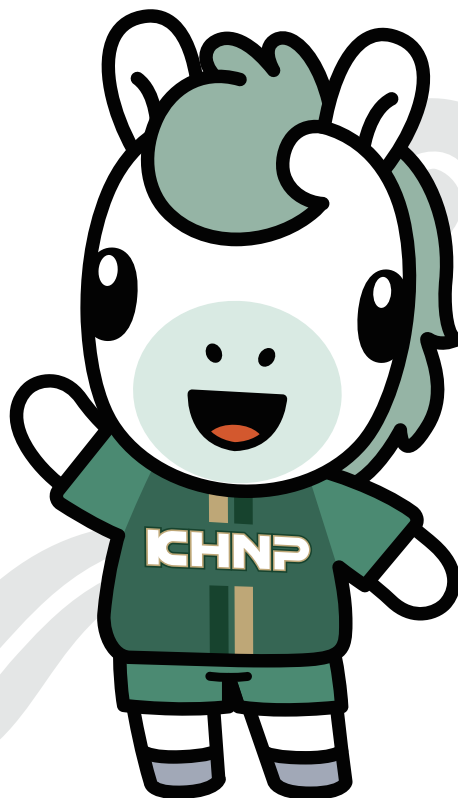


C:25 / M:30 / Y:60 / K:0  
R:201 / G:177 / B:114  
PANTONE:4004C



## GYEONGJU FOOTBALL CLUB 캐릭터 시그니처

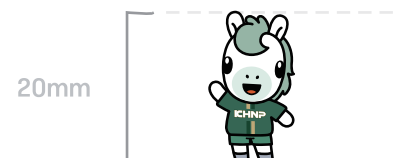
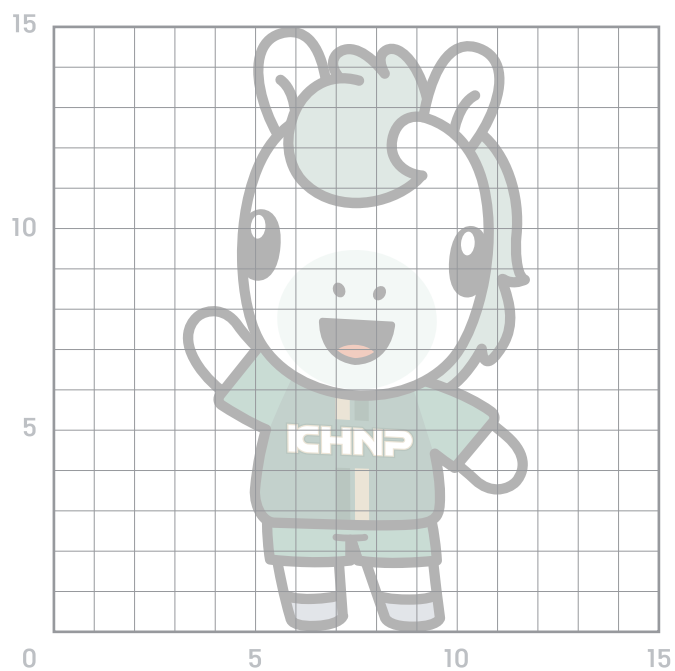
캐릭터는 한수원 축구단의 이미지를 대내·외에 표출하는 모든 시각 커뮤니케이션의 대표 상징물이다.  
캐릭터 사용 시에는 형태나 색상을 변형하여 사용하지 않고, 매뉴얼에 수록된 데이터를 축소, 확대하여 사용하는 것을 원칙으로 한다.





## GYEONGJU FOOTBALL CLUB 캐릭터 그리드

캐릭터 사용 시 데이터에 의한 재생이 불가능할 경우 아래 예시된 그리드 시스템에 준하여 사용하도록 한다.



세로 20mm 이하  
크기 사용 금지

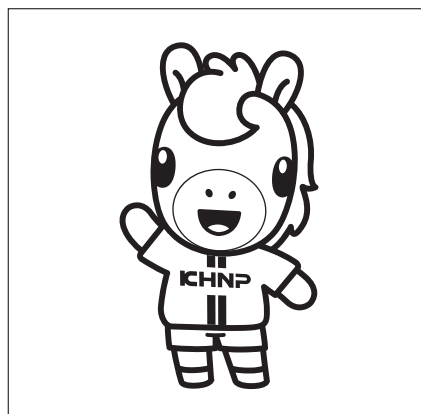


## GYEONGJU FOOTBALL CLUB 캐릭터 사용 규정

캐릭터 사용 시에는 매뉴얼에 수록된 컴퓨터 데이터를 이용하여 정확하게 확대, 축소하여 규정에 맞게 사용하여야 한다.  
데이터 사용이 불가능할 경우 아래 예시에 준하여 사용하도록 하고 임의로 이미지를 손상시키는 경우가 없어야 한다.



선 굵기는 원본 그대로 확대 및 축소해야 한다.



단색 라인형으로 사용할 경우  
선 굵기는 원본 그대로 확대 및 축소된  
상태에서 다양한 컬러로 사용 가능하다.

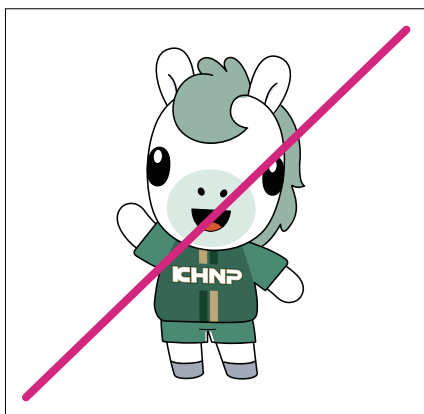


캐릭터의 인지를 방해하는 색상을 배경색으로  
사용하는 경우 흰색 테두리를 사용해야 한다.

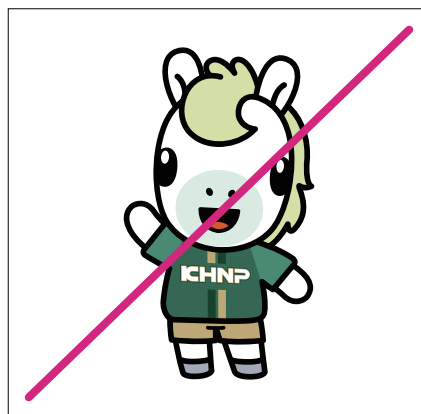


## GYEONGJU FOOTBALL CLUB 캐릭터 사용 금지 규정

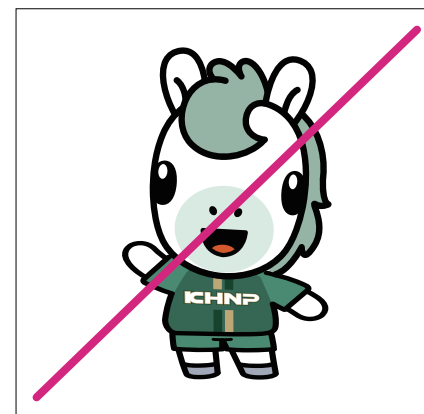
캐릭터의 색상, 형태, 비율을 임의로 변형하여 사용하는 것은 본연의 이미지를 손상시키고 아이덴티티의 혼란을 초래한다.  
본 예시는 잘못된 사용의 경우를 나타낸 것으로, 이와 같은 잘못된 적용을 주의하여 규정에 따라 정확하게 사용한다.



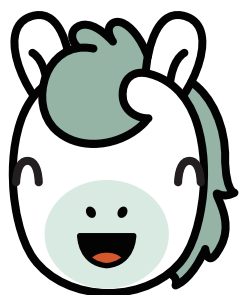
마스코트의 선 굵기는 특별한 이유 없이 임의로 변경 할 수 없다.



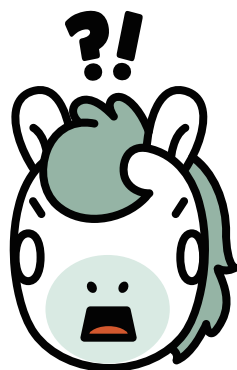
캐릭터의 색상은 특별한 이유 없이 임의로 변경 할 수 없다.



캐릭터의 비율을 왜곡 시킬 수 없다.



행복한 웃음



깜짝 놀란



슬퍼하는



분노하는



〈화랑 버전〉



〈보물 발견!〉



〈공놀이 중〉



〈휴식 시간〉

# INDEX



## Character Basic System

- BS 01 소개
- BS 02 턴 어라운드
- BS 03 전용 색상
- BS 04 시그니처
- BS 05 그리드
- BS 06 사용 지침
- BS 07 응용 표정
- BS 08 응용 동작



## Character Application System

- AS 01 캐릭터 탈인형
- AS 02 캐릭터 고리 인형
- AS 03 캐릭터 아크릴 키링
- AS 04 캐릭터 볼펜
- AS 05 캐릭터 बै지



GYEONGJU FOOTBALL CLUB  
캐릭터 탈인형





GYEONGJU FOOTBALL CLUB  
캐릭터 고리 인형

120mm







# GYEONGJU FOOTBALL CLUB 캐릭터 볼펜

24mm



24mm

